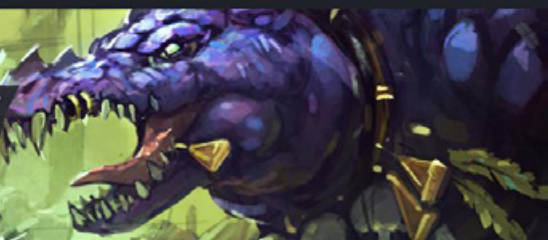


AGE OF FANTASY



GRUNDLAGEN

Die wichtigste Regel: Sollte es zu Regelunklarheiten kommen, dann nutzt euren gesunden Menschenverstand und persönliche Vorlieben. Habt Spaß!

Qualitätstests: Wirf einen sechsseitigen Würfel. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Qualität des Modells, zählt es als ein Erfolg.

Modifikatoren: Ungeachtet der Modifikatoren gelten Würfe von 6 immer als Erfolg und Würfe von 1 immer als Fehlschlag.

VORBEREITUNG

Die Armeen: Die Spielern stellen vor Beginn des Spiels zwei Armeen mit gleicher Punktzahl zusammen (wir empfehlen für den Einstieg 750 Punkte und 1500 Punkte für ein komplettes Spiel).

Zusammengelegte Einheiten: Die Spieler können zwei Exemplare derselben Einheit mit mehreren Modellen zu einer einzigen Einheit kombinieren, wenn für beide Trupps die gleichen Verbesserungen gekauft wurden, die alle Modelle betreffen.

Armeeaufbau (optional): Die Spieler dürfen nur bis zu 1 Held pro 375 Punkte in ihrer Armee mitbringen und nur 1+X Kopien derselben Einheit, wobei X 1 pro 750 Punkte in ihrer Armee ist (zusammengelegte Einheiten zählen als eine). Keine einzelne Einheit darf mehr als 35% der Gesamtpunkte wert sein, und Armeen dürfen nur über maximal 1 Einheit pro 150 Punkten verfügen.

Das Schlachtfeld: Das Spiel wird auf einer ebenen Fläche von 6x4 Fuß (circa 180x120 cm) mit mindestens 15 Geländestücken gespielt. Das Spiel kann auch auf kleineren Flächen gespielt werden, solange die Armeen mindestens 24" voneinander entfernt aufgestellt werden.

Mission: Platziert W3+2 Missionsziele. Die Spieler würfeln darum, wer beginnt und wechseln sich dann damit ab, die Ziele außerhalb der Aufstellungszonen und mindestens 9" entfernt voneinander zu platzieren. Am Ende jeder Runde gilt ein Missionsziel als eingenommen, wenn sich eine eigene Einheit innerhalb von 3" aufhält, während keine feindliche Einheit in diesem Bereich ist. Missionsziele bleiben unter der Kontrolle des Spielers, selbst wenn man sich von ihnen entfernt. Umkämpfen Einheiten beider Seiten innerhalb der 3" das Ziel, wird es neutral. Das Spiel endet nach vier Runden und der Spieler mit den meisten Missionszielen gewinnt.

Aufstellung: Die Spieler würfeln und der Gewinner wählt eine lange Seite des Schlachtfelds als seine Aufstellungszone, während sein Gegner die gegenüberliegende erhält. Der Gewinner des Aufstellungswurfs muss zuerst eine Einheit innerhalb seiner Aufstellungszone von 12" von der Tischkante platzieren, dann der andere Spieler und weiter abwechselnd.

SPIELABLAUF

Jede Runde wechseln sich die Spieler damit ab, je eine ihrer Einheiten zu aktivieren, beginnend mit dem Gewinner des Aufstellungswurfs. In jeder weiteren Runde darf der Spieler beginnen, der in der vorherigen Runde zuerst seine Aktivierungen beendet hatte.

AKTIVIERUNGEN

Der Spieler wählt eine seiner noch nicht aktivierten Einheiten und muss ihr eine der folgenden Aktivierungen zuweisen:

Aktion	Bewegung	Anmerkungen
Position halten	0"	Kann schießen
Vorrücken	6"	Kann nach Bewegung schießen
Eilen	12"	Kann nicht schießen
Sturmangriff	12"	Bewegt sich in den Nahkampf

BEWEGUNG

Modelle der Einheit müssen sich innerhalb von mindestens 1" um ein weiteres Modell ihrer Einheit aufhalten, sowie innerhalb von 9" um alle weiteren Modelle der Einheit. Einheiten dürfen sich nur innerhalb von 1" von anderen Modellen befinden, wenn sie den Nahkampf gegen einen Feind einleiten. Ein Sturmangriff ist nur möglich, wenn sich mindestens ein Modell der Einheit in Sturmangriffsdistanz zu einer feindlichen Einheit befindet.

SCHIEßEN

Modelle in Reichweite und Sichtlinie können alle Fernkampfwaffen abfeuern und bis zu zwei verschiedene Ziele mit unterschiedlichen Waffentypen beschießen. Schießende Modelle legen einen Qualitätstest für jede Attacke ab und jeder Erfolg ist ein Treffer. Für jeden Treffer würfelt die Zieleinheit einen Würfel, um ihren Verteidigungswert oder einen höheren Wert zu erreichen. Für jeden Würfel, der den Verteidigungswert nicht erreicht, erleidet die Zieleinheit eine Wunde und muss ein Modell entfernen.

NAHKAMPF

Stürmende Modelle müssen sich in Basenkontakt oder möglichst nah an die Zieleinheit bewegen, dann müssen sich die Verteidiger bis zu 3" auf die Angreifer zubewegen, um ebenfalls möglichst viele Modelle in den Nahkampf zu bringen. Modelle innerhalb von 2" horizontal und 4" vertikal von Feinden müssen mit all ihren Nahkampfwaffen angreifen, was genauso abläuft wie Schießen. Dann dürfen die Verteidiger zurückschlagen, müssen aber nicht. Nachdem beide Einheiten angegriffen haben, muss die unterlegene Seite einen Moraltest ablegen. Wird eine der beiden Einheiten zerstört, darf sich die andere um bis zu 3" bewegen, andernfalls muss sich die angreifende Einheit um 1" zurückbewegen (falls möglich).

Erschöpfung: Nachdem eine Einheit zum ersten Mal in einer Runde angegriffen hat, sei es nun durch einen Sturmangriff oder durch einen Gegenschlag, trifft sie in allen folgenden Nahkämpfen bis zum Ende der Runde nur noch bei unmodifizierten Wurfresultaten von 6.

MORAL

Moraltest: Am Ende einer Aktivierung, bei der eine Einheit durch Verwundungen nur noch die Hälfte oder weniger ihrer Gesamtgröße oder ihres Zäh-Werts (bei Einheiten mit nur einem Modell) hat oder einen Nahkampf verliert, muss sie einen Moraltest ablegen. Um einen Moraltest abzulegen, würfelt man auf die Qualität der Einheit, und wenn dieser nicht bestanden wird, ist die Einheit Angeschlagen.

Angeschlagen: Muss untätig bleiben, darf aber zurückschlagen, wobei sie als Erschöpft gilt, scheitert bei Moraltests und kann keine Missionsziele umkämpfen oder erobern. Angeschlagene Einheiten können eine volle Aktivierung auf jegliche Aktion verzichten, um nicht mehr Angeschlagen zu sein.

Nahkampfergebnisse: Einheiten im Nahkampf erleiden keine Moraltests durch Wunden am Ende ihrer Aktivierung. Stattdessen vergleicht man die Anzahl an Wunden, die jede Einheit verursacht hat und die Einheit mit dem geringeren Wert muss einen Moraltest ablegen. Besteht die Einheit den Test nicht und wurde auf die Hälfte ihrer Startgröße oder ihres Zäh-Werts reduziert, dann flieht sie (wird als besiegt aus dem Spiel entfernt). Jedes andere Ergebnis führt dazu, dass die Einheit Angeschlagen wird.

GELÄNDE

Deckung: Befindet sich die Mehrheit der Modelle einer Einheit vollständig in einem Stück Deckung oder hinter einer Sichtblockade oder größtenteils in Deckung oder hinter Sichtblockaden (bei Einheiten mit einem Modell), erhalten sie +1 auf Verteidigungswürfe, wenn sie Treffer durch Beschussangriffe abwehren.

Schwieriges Gelände: Einheiten die sich zu einem beliebigen Zeitpunkt durch schwieriges Gelände bewegen, können sich nicht weiter als 6" bewegen.

Gefährliches Gelände: Modelle, die sich durch gefährliches Gelände bewegen oder dort aktiviert werden, müssen jeweils einen Würfel werfen (bzw. entsprechend ihrem Zäh-Wert). Für jede gewürfelte 1 erleiden sie eine Wunde.

SONDERREGELN

Ambush [Hinterhalt]: Die Einheit kann vor der Aufstellung zur Seite gestellt werden. Zu Beginn jeder Runde nach der ersten darf die Einheit an einem beliebigen Punkt außerhalb von 9“ um feindliche Einheiten aufgestellt werden. Die Spieler wechseln sich mit dem Platzieren dieser Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der als nächstes aktivieren würde. Einheiten können in der Runde, in der sie aufgestellt werden, keine Missionszielmarker umkämpfen oder einnehmen.

AP(X) [Panzerbrechend/PB(X)]: Ziel erleidet -X auf Verteidigungswürfe durch diese Angriffe.

Artillery [Artillerie]: Darf nur Aktion „Position erhalten“ erhalten. Wenn dieses Modell auf Gegner schießt, die mehr als 9“ entfernt sind, erhält es +1 auf seine Trefferwürfe. Wenn gegnerische Einheiten von mehr als 9“ auf dieses Modell schießen, erleiden sie -2 auf ihre Trefferwürfe.

Bane [Verderben]: Ignoriert Regeneration und Ziele müssen unmodifizierte Verteidigungswürfe von 6 gegen Angriffe mit dieser Sonderregel wiederholen.

Blast(X) [Explosion(X)]: Ignoriert Deckung und multipliziert nach dem Abhandeln anderer Sonderregeln alle Treffer mit X. Die Treffer werden dabei jedoch maximal mit der Anzahl der Modelle in der Zieleinheit multipliziert.

Caster(X) [Zauberer(X)]: Erhält zu Beginn jeder Runde X Zaubermarken, kann aber nicht über mehr als 6 Marken auf einmal verfügen. Zu jedem Zeitpunkt vor einem Angriff kannst du Marken im Wert des Zaubers ausgeben, um zu versuchen, einen oder mehrere Zauber zu wirken (nur ein Versuch pro Zauber). Wirf 1W6 und bei 4+ löst du den Effekt auf ein Ziel in Sichtweite aus. Modelle innerhalb von 18“ in Sichtlinie der Einheit des Zauberers dürfen vor dem Wurf eine beliebige Anzahl von Zaubermarken ausgeben, um dem Zauberwirker +1/-1 auf den Wurf pro Marker zu verleihen.

Counter [Konter]: Wenn ein Sturmangriff gegen sie ausgeführt wird, attackiert die Zieleinheit zuerst mit dieser Waffe. Angreifer erhalten -1 Impact [Aufprall]-Treffer pro Modell mit dieser Sonderregel in der verteidigenden Einheit.

Deadly(X) [Tödlich(X)]: Jede zugewiesene Wunde auf ein Modell wird mit X multipliziert. Treffer mit dieser Sonderregel müssen vor allen anderen Wunden abgehandelt werden. Beachte, dass diese Wunden nicht auf andere Modelle überspringen, sobald das ursprüngliche Ziel ausgeschaltet wurde.

Fast [Schnell]: Bewege das Modell +2“ beim Vorrücken und +4“ beim Eilen / Stürmen.

Fear(X)[Furcht(X)]: Dieses Modell zählt, als hätte es +X Wunden verursacht, wenn bestimmt wird, wer den Nahkampf gewonnen hat.

Fearless [Furchtlos]: Wenn eine Einheit, in der alle Modelle über diese Sonderregel verfügen, einen Moraltest nicht besteht, wirf 1W6. Bei einer 4+ gilt der Moraltest stattdessen als bestanden.

Flying [Flieger]: Kann sich durch andere Einheiten und Gelände bewegen und Geländeeffekte in der Bewegung ignorieren.

Furious [Rasend]: Bei Sturmangriffen wird jeweils ein zusätzlicher Treffer für jeden unmodifizierten Trefferwurf von 6 im Nahkampf erzielt. Nur der ursprüngliche Wurf gilt als 6 für weitere Sonderregeln.

Hero [Held]: Helden mit bis zu Tough [Zäh](6) können als Teil einer Einheit mit mehreren Modellen eingesetzt werden, die noch nicht bereits über einen angeschlossenen Helden verfügen. Der Held darf für die ganze Einheit Moraltests ablegen, muss aber den Verteidigungswert der Einheit nutzen, bis alle anderen Modelle ausgeschaltet wurden.

Immobile [Stationär]: Darf nur Aktion „Position halten“ erhalten.

Impact(X) [Aufprall(X)]: Wirf X Würfel, wenn du angreifst, nachdem du einen Sturmangriff ausgeführt hast (und nicht unter Erschöpfung leidest). Für jede 2+ erhält das Ziel einen Treffer.

Indirect [Indirekt]: Erhält -1 auf Trefferwürfe im Fernkampf nach der Bewegung. Darf feindliche Einheiten als Ziel wählen, zu denen keine Sichtlinie gezogen werden kann und ignoriert Deckung durch Sichthindernisse.

Limited [Begrenzt]: Kann nur einmal genutzt werden.

Regeneration: Wenn eine Einheit, in der alle Modelle über die Sonderregel verfügen, Wunden erleidet, wird für jede Wunde 1W6 geworfen. Diese wird bei 5+ ignoriert.

Relentless [Unerbittlich]: Für jeden unmodifizierten Trefferwurf von 6 mit dieser Waffe auf ein Ziel über 9“ Entfernung wird ein zusätzlicher Treffer erzielt. Nur der ursprüngliche Wurf gilt als 6 für weitere Sonderregeln.

Reliable [Zuverlässig]: Greift mit Qualität 2+ an.

Rending [Verheerend]: Ignoriert Regeneration und unmodifizierte Trefferwürfe von 6 erhalten AP [PB](4).

Scout [Kundschafter]: Die Einheit kann vor der Aufstellung zur Seite gestellt werden. Nachdem alle anderen Einheiten platziert wurden, kann sie aufgestellt und dann innerhalb von 12“ um ihren Aufstellungzone platziert werden. Die Spieler wechseln sich mit dem Platzieren dieser Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der als nächstes aktivieren würde.

Slow [Langsam]: Bewege das Modell -2“ beim Vorrücken und -4“ beim Eilen / Stürmen.

Stealth [Getarnt]: Feinde erhalten -1 auf Trefferwürfe, wenn sie von weiter als 9“ auf eine Einheit schießen, in der alle Modelle über diese Sonderregel verfügen.

Strider [Geländegängig]: Dieses Modell darf die Effekte von Schwierigem Gelände bei der Bewegung ignorieren.

Surge [Trefferhagel]: Für jeden unmodifizierten Trefferwurf von 6 mit dieser Waffe wird ein zusätzlicher Treffer erzielt. Nur der ursprüngliche Wurf gilt als 6 für weitere Sonderregeln.

Takedown [Attentat]: Darf ein Modell in einer feindlichen Einheit als individuelles Ziel wählen, das dann wie eine einzelne Einheit mit nur einem Modell behandelt wird. Angriffe mit diesen Waffen müssen zuerst ausgeführt werden.

Thrust [Wucht]: Erhält bei einem Sturmangriff im Nahkampf +1 auf Trefferwürfe sowie AP [PB](+1).

Tough(X) [Zäh(X)]: Dieses Modell kann X Wunden erleiden, bevor es ausgeschaltet wird. Falls ein Modell einer Einheit ohne Tough [Zäh] angeschlossen wird, so wird es als letztes ausgeschaltet, falls die Einheit Wunden erleidet. Du musst dem am stärksten verwundeten Modell mit Tough [Zäh] zuerst Wunden zuweisen, bevor weitere Wunden auf andere Modelle verteilt werden können. Helden erhalten aber weiterhin als letzte Wunden, selbst wenn sie bereits verwundet wurden.

Unstoppable [Unaufhaltsam]: Ignoriert Regeneration und alle negativen Modifikatoren für diese Waffe.

BEFEHLSSTAB

Jede Einheit darf jede der folgenden Verbesserungen nur einmal erhalten, auch bei zusammengelegten Einheiten.

Sergeant [Feldwebel]: Wenn dieses Modell angreift, verursachen unveränderte Trefferwürfe von 6 einen zusätzlichen Treffer. Nur der ursprüngliche Wurf gilt als 6 für weitere Sonderregeln.

Musician [Musiker]: Dieses Modell und seine Einheit erhalten +1“ für Bewegungsaktionen.

Banner [Standartenräger]: Dieses Modell und seine Einheit erhalten +1 auf Moraltests.

